

ない よう せつ めい



チップを用意します。上から押して抜き取ってください。



保護者の方へ 必ずお読みください。

- しょうぶひん小部品こいんがあります。ちっそく誤飲きけん・さいみまん窒息こさまの危険がありますので、ぜったい3才未満のお子様には絶対あたに与えないでください。

●本書を必ずお読みください。
●袋を頭からかぶったり、顔を覆ったりしないでください。窒息するおそれがあります。
●チップはきれいに切り取り、抜き取ったあとのクズは捨ててください。

●袋は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。
●本商品を樹脂製のソファやシート、タイルなどの上に置かないでください。
長時間接触していると色が変わる場合があります。

〒321-0298 栃木県下都賀郡壬生町おもちゃのまち5-4-67

●営業時間 10時～17時(土、日、祝日、夏季・冬季休業日を除く)
電話番号はお客様相談センター共通

《電話受付先》 バンダイお客様相談センター
〒277-8511 柏市豊四季241-22

ナビダイヤル 0570-041-101

●受付時間 10時～17時（祝日・夏季・冬季休業日を除く）
PHS、IP電話等をご利用の方は04-7146-0371におかけください。

総合合わせゲーム
ドンチャウ妖怪のオチ

とりあつかいせつ めい しよ
取扱読朋書

とりあつかいせつ めい しよ
取扱説明書

- | | | | |
|-------------------|-----|--------------------|-----|
| ①ドンジャラ | P1 | ⑩チップ争奪!陣取りゲーム | P12 |
| ②かんたんドンジャラ | P3 | ⑪はさんで裏表ゲーム | P12 |
| ③ドンジャラビター | P3 | ⑫チップで指令!パイ山積みゲーム | P13 |
| ④スピードドンジャラ | P4 | ⑬赤鬼めくりゲーム | P13 |
| ⑤よこどりドンジャラ | P4 | ⑭どこまで積めるか?パイタワーゲーム | P14 |
| ⑥妖怪ウォッチルールドンジャラ | P5 | ⑮撃ち出せ!ひゃくれつ肉球ゲーム | P14 |
| ⑦妖怪ウォッチすごろく | P5 | ⑯みんなでわいわい!ビンゴマッチ | P15 |
| ⑧やりこみ!妖怪ウォッチすごろく | P6 | ⑰妖怪チップぐらぐら相撲 | P15 |
| ⑨妖怪探知ゲーム | P7 | ⑱そろえて妖怪!3ペアマッチ | P16 |
| ⑩ともだち妖怪召喚ゲーム | P7 | ⑲封印解放ゲーム | P16 |
| ⑪鬼時間脱出ゲーム | P8 | ⑳キュウビパズル | P17 |
| ⑫パイで勝負!はさんでボイ! | P8 | ㉑さくらニュータウン妖怪レース | P17 |
| ⑬つないでならべてファイブマッチ! | P9 | ㉒妖怪スポーツすごろく | P18 |
| ⑭パイならべ頭脳バトル | P9 | ㉓妖怪めくり合戦 | P18 |
| ⑮メンバーサークル推理マッチ | P10 | | |
| ⑯青か?赤か?横断歩道よここゲーム | P11 | | |

©L5/YWP·TX

**BAN
DAI**

1. ドンジャラ

ドンジャラとは…

手持ちのパイを交換しながら同じ種類の絵柄を3コで1セット、計3セット集めて役に応じた点数をもらい、合計点を競うゲームです。

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ式 ●サイコロ2コ

① 得点チップを配ろう!

各プレイヤーにそれぞれ以下の得点チップを配ります。

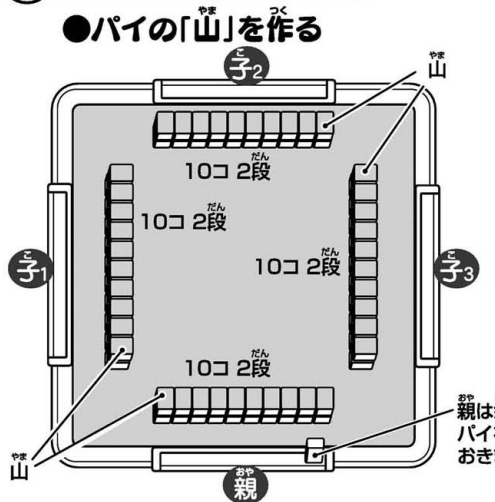
- ・10点チップ…10枚
- ・50点チップ…6枚
- ・100点チップ…6枚

② 順番を決めよう!

2つのサイコロを振って、「親」を決めます。出た数の合計が一番多い人が親で、後の3人は「子」になります。数の多いプレイヤー順に「親」から数えて時計回りに座ります。

③ パイを混ぜて並べよう!

●パイの「山」を作る

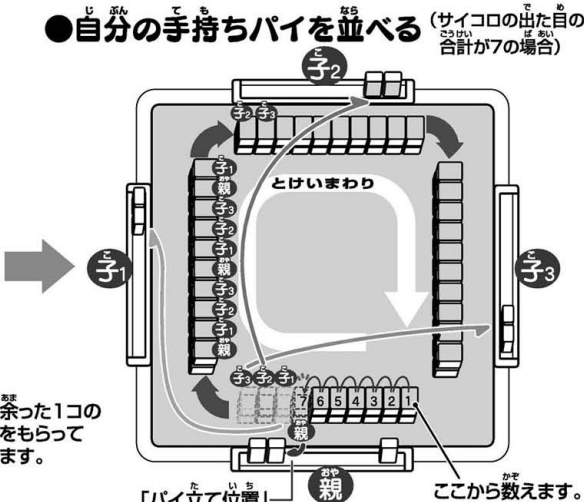


81コ全部のパイをプレイ盤の上でウラにしてよくかきまぜます。そして、パイをウラにしたまま10コずつ2段に重ねて上図のように並べます。1コ余ったパイは親プレイヤーの手持ちパイとしてパイ立て位置に置きます。

※2人や3人でゲームをするときも「山」はこのように4つ作ってください。

●自分の手持ちパイを並べる

(サイコロの出た目の合計が7の場合)



まず、親は2コのサイコロを振ります。出た目の合計分だけ、親の右側にあるパイから数え、そのパイを2コ取ります。次のプレイヤーは、親が取ったパイの左側にあるパイを2コ取ります。以後も同様に、順番に2コずつパイを取り、全員の「パイ立て位置」にパイが8コ(親は9コ)になるまで続けます。

※取ったパイは、自分だけに見えるように手元に立てておきます。

④ 自分のパイを見てみよう!

ゲームを始める前に「得点表」を見ながら、「そろえる役」を考えます。背景色が同じ色のパイが3コで1セットです。これを3セット(合計9コ)集めたら「ドンジャラ!」と言ってあがれます。

※集まった9コのパイの種類を「役」といい、「役」によって得点が決まります。

⑤ オールマイティパイ

オールマイティパイは特別なパイです。どのパイの代わりに也使えます。例えば同じ種類のパイが2コしかそろっていても、オールマイティパイが1コあれば3コそろったことになります。

※オールマイティパイは1セット3コの中に1コのみ有効です。

⑥ ゲームスタート!

●「山」からパイを取る

パイを取り終えたら、「親」からスタートです。親は他のプレイヤーよりも1パイ多い状態でスタートするので最初の1回目だけは取らずに捨ててください。次の順番の人は、最初の準備でパイを取り終えた山の続きから、今度は1コずつ取ります。手持ちのパイをよく見て、いらないパイを1コ選び、絵柄をオモテにして図のように「捨てパイ位置」に置きます。この流れで時計回りにゲームを進めます。

⑦ あと1コであがりのとき

●「リーチ」を宣言する

あと1コであがりの状態になったら、いらないパイを捨てるときにパイを横向きに置き、「リーチ!」と宣言します。「リーチ」を宣言したプレイヤーは、「リーチ」の印として10点チップを盤の中央に置きます。この後「リーチ」を宣言したプレイヤーは、このゲームが終了するまで手持ちのパイを変えることができなくなります。(山から取ったパイしか捨てられません)あがる前には必ず「リーチ」を宣言しなければなりません。

※始めにパイが配られた段階で、すでに「あと1コでドンジャラ」の場合のみ、リーチをしなくてもあがれます。

⑧ あがりかた

基本のあがりかた



手元の8コのパイに、取ったパイ1コを加え、同じ背景色のパイ3コを3セットそろえたらあがりです。

●山から取ったパイで自分の役が完成した場合

「ドンジャラ!」と言って自分のパイを全て見せましょう。あがった得点を残りのプレイヤーで均等に割って支払います。割り切れない場合は、端数を切り上げます。4人プレイ時で100点の役ならば40点ずつもらいます。盤上に10点チップがあればもらえます。

●他のプレイヤーがパイを捨てたとき、そのパイを取って自分の役が完成する場合

「ドンジャラ!」と言って自分のパイを全て見せましょう。この場合はパイを捨てたプレイヤーのみからあがった得点分のチップをもらえます。盤上に10点チップがあればもらえます。捨てられた1コのパイで2人以上がドンジャラした場合は、パイを捨てたプレイヤーから時計回りで近いプレイヤーのみあがりになります。

※他のプレイヤーが捨てたパイが「オールマイティパイ」のときは、ドンジャラしてあがることはできません。

●1ゲームの終了

盤上の「山」がなくなるか、誰かがあがった場合、その時点で1ゲーム終了です。誰もあがらなかった場合、「リーチ」のときに出した10点チップは、次のゲームであがった人のものになります。

⑨ 得点の計算

得点表を見て点数を計算しましょう。

「親」は原則として1ゲームごとに時計回りで交代します。ただし「親」があがった場合は次のゲームも同じ人が「親」になります。

⑩ 親の交代

⑪ ゲームセット

「親」が2周したら、ゲームセットです。また「親」が2周する前に、誰か1人でも手持ちのチップがなくなった場合も、そこでゲームセットになります。ゲームセットになったら、手持ちのチップを計算して一番得点数が多い人が勝ちです。

パイの種類一覧



4. スピードドンジャラ

通常の9コではなく、3コだけそろえるドンジャラ。たった3コだけなので
あっという間にドンジャラできる! スピードが勝負のドンジャラ!



パイを取った時に
3コそろったら勝ち!

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●10点チップ10枚×プレイ人数分 ●サイコロ2コ

●ゲームをスタートする前に...

各プレイヤーに得点チップを配ります。(プレイヤー1人に10点チップを10枚。)パイをウラにしてよくかき混ぜ、他のプレイヤーに見えないようにそれぞれパイを2コ取り、パイ立て位置に並べます。2つのサイコロを振り、足した数の多い人が親となります。親から時計回りの順番で行います。

●あそびかた

[ドンジャラ]を2つの手持ちパイのみで行う、スピーディーなゲームです。まず、親はかき混ぜられたまま、プレイ盤上のパイを1コ取り、背景色の色が自分の色と合っているか確認し、いらないパイをプレイ盤上にオモテにして出します。背景色の同じパイが3コそろったら「ドンジャラ」と言って、あがりとなります。親であがった場合は得点チップを2枚ずつ、子であがった場合はチップを1枚ずつもらいます。親であがった場合は、もう1回親からスタートし、子があがった場合は、親は次のプレイヤーに交代となります。上記をくり返し、全員が親を3回行うか、プレイヤーの誰かのチップが無くなった時点で終了です。

●他のプレイヤーが捨てたパイが自分の待っていたパイの場合でも「ドンジャラ!」と言ってあがれます。その場合は、そのパイを捨てたプレイヤーからのみチップを2枚もらいます。

5. よこどりドンジャラ

他のプレイヤーが捨てたパイを「よこどり!」して自分のパイにできる!
自分の番以外でもそろえるチャンスがある! 常に気を抜けないドンジャラ!

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ式 ●サイコロ2コ

●あそびかた

基本ルールは[1.ドンジャラ]と同じです。ただし、他のプレイヤーが捨てたパイで1セットを作ることができる「よこどり」を実行できます。「よこどり」のおかげで役が作りやすくなるドンジャラです。

右どりの人が直前に捨てたパイで自分の1セット(3コが同じ背景色)が作れる場合、「よこどり!」と言って、そのパイをもらい、自分のパイ2コと合わせて1セットにできます。できた1セットは、プレイ盤の上(自分の右手側の角)にオモテにして置き、自分の残りのパイ6コのうちからいらないパイ1コを捨てパイ位置に捨てます。その後は、自分は山からパイを取らず、次のプレイヤーの順番になります。3セット目は必ず、リーチを宣言して、山からパイを取って「ドンジャラ」するか、他のプレイヤーが捨てたパイを「ドンジャラ」してあがります。

2. かんたんドンジャラ

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ式 ●サイコロ2コ

●あそびかた

ルールは[1.ドンジャラ]と同じです。ただし、自分が持っているパイは全部みんなに見えるようにオモテにして並べましょう。ドンジャラの練習としても遊ぶことのできるゲームです。

3. ドンジャラピター

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ式 ●サイコロ2コ

●あそびかた

基本的なルールは[1.ドンジャラ]と同じです。
ただし、同じ背景色のパイはそれぞれ1コずつしか捨てられません。
ドンジャラの練習としても遊ぶことのできるゲームです。

6. 妖怪ウォッチルールドンジャラ

ドンジャラにエキサイティングなルールが追加されたゲームです。基本ルールはドンジャラと同じですが、特定のパイが役を作る以外に、特殊効果パイとして使用できます。

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ式 ●サイコロ2コ

特殊効果パイ

- 下記の4種類のパイは役を作る以外に、特殊効果のパイとして使うことができます。
- 各パイを捨てたときに効果を実行します。効果はパイごとに違います。(下記参照)
- 効果を使わず手持ちパイに入れ、役を完成させることもできます。
- 特殊効果パイを捨ててリーチをするときは、特殊効果パイの効果は実行されません。



特殊効果：このパイを捨てたときに、他のプレイヤーの捨ててあるパイ1コと自分のいらないパイ1コを交換できます。

●この効果で交換した自分のいらないパイで他のプレイヤーは「ドンジャラ」できません。



特殊効果：このパイを捨てたプレイヤーは、その回のゲーム中は自分の捨てたパイで「ドンジャラ」されることはありません。



特殊効果：自分の次の順番の人を1回とばします。(1回休みにできます。)

●このパイを出された次の順番のプレイヤーは、次に自分の順番が来るまで他のプレイヤーが捨てたパイを「ドンジャラ」することもできません。



特殊効果：このパイを捨てたプレイヤーが「ドンジャラ」した場合、得点が倍になります。

7. 妖怪ウォッチすごろく

サイコロを振って自分のパイを進めよう。チップを増やして鬼とバトル！より多くのチップを手に入れたプレイヤーが勝ち！

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ式 ●サイコロ2コ ●ゲームシート(マップ面)

●ゲームをスタートする前に…

コマとして使用するパイを決めます。同じキャラクターのパイは選べません。じゃんけんで勝ったプレイヤーが赤鬼3体の出現場所をサイコロ1コ振って決めます。※マップ面の表「サイコロ1回目」を参照。同じ場所が出たら振り直します。プレイ盤の外側にチップ置き場を用意し、チップを置いておきます。

●ゲームをスタート!

「ケータの家」にコマを置いてスタート。じゃんけんで勝ったプレイヤーから時計回りでサイコロ1コを1回振ります。サイコロで出た目の分だけコマを進めましょう。(赤いルートは通れません。)

- マップ面の「チップGET!」マスに止まったらチップを1枚GET!
- 「イベント」マスに止まったらサイコロを1コ振って出た目の数だけチップをGET!
- 「うんがい三面鏡」マスに止まったら同じ記号(A・B)の「うんがい三面鏡」マスへ移動します。※ピッタリ止まらない時でも残りの移動数をなしにして「うんがい三面鏡」で止まります。
- 赤鬼のマスにたどり着いたらチップをかけて勝負! 最初にかかるチップの数を決めます。サイコロの目+かけたチップの数=10以上で勝利。勝てば赤鬼パイをGET。かけたチップはチップ置き場に戻します。※ピッタリ止まらない時でも残りの移動数を無しにして赤鬼のマスで止まります。この時、マスのイベント効果はできません。※ピッタリ止まった時、赤鬼とは戦わないこともできます。

●勝敗

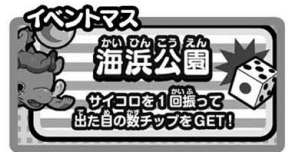
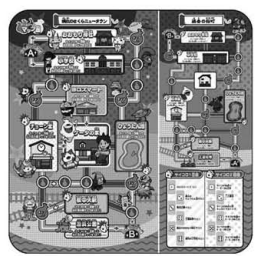
赤鬼を全て倒したらゲーム終了。赤鬼パイはチップ10枚分と数えて、最も多くのチップを手に入れたプレイヤーの勝利です!

8. やりこみ! 妖怪ウォッチすごろく

プレイ人数 2~4人

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ式 ●サイコロ2コ ●ゲームシート(マップ面)

ルールは【7. 妖怪ウォッチすごろく】と同じ。ただし、赤いルートは通行可能。さらに矢印の方向も無視して好きな方向へ進めます。最初のプレイヤーはサイコロを2回振ってシート右下の行く先とクエストを決定。出た目の所にパイを置いて目印にしましょう。指定されたイベントマスへ行き、クエストを達成するとチップを3枚GET! クエストを達成したらそのプレイヤーがサイコロを2回振って新しいクエストを決定します。



妖怪ウォッチすごろくにサブクエスト要素を追加!

サイコロ1回目	サイコロ2回目
ヨロスマートで(1)	サイコロを振り1・2・3をだす
通玄のりょうたん居で(1)	三人篇
海浜公園で(1)	サイコロの出た目ちやうどでストップ
立廻館で(1)	サイコロを振り1・3・5をだす
通玄のおもむき居で(1)	サイコロを振り4・5・6をだす
現代のり学校で(1)	サイコロを振り2・4・6をだす

9. 妖怪探知ゲーム

プレイ人数 2~4人
パイを使った神経衰弱!

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●ゲームシート(マップ面)

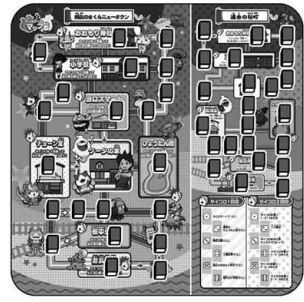
●ゲームをスタートする前に...

パイを各妖怪につき2コずつ20セットとオールマイティ4コを用意します。
ウラにしてよく混ぜて、マップ面の「ケータの家」以外の全てのマスに1コずつ置きます。

●ゲームをスタート!

ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りでゲームスタート。
好きなパイを2枚めくって同じ妖怪ならGET! もう一度手番が行えます。
違う妖怪だったらパイをウラに戻して、次のプレイヤーの番です。
オールマイティパイはオールマイティパイとのかみ合わせで取れます。

勝利
全てのパイを取ったら終了。一番多くパイを持っているプレイヤーの勝ちです。



10. ともだち妖怪召喚ゲーム

プレイ人数 2~4人

サイコロを振って、自分のパイを進めよう!
より早く、10枚のチップを手に入れたプレイヤーの勝ち!

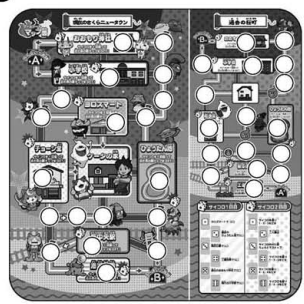
用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ式 ●サイコロ1コ
●ゲームシート(マップ面)

●ゲームをスタートする前に...

チップをプレイヤーの人数×9枚用意します。マップ面の「ケータの家」
「うんがい三面鏡」マス以外のマスにチップをランダムに配置します。
コマとして使用するパイを決めます。同じキャラクターのパイは選べません。

●ゲームをスタート!

「ケータの家」にコマを置いてスタート。
ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りでサイコロ1コを1回振ります。
サイコロで出た目の分だけコマを進めましょう。
進み方は「やりこみ! 妖怪ウォッチすごろく」と同じです。(赤いルートは通行可能。矢印も無視します。)
止まったマスにチップがあればGET!
他のプレイヤーがいるマスに止まり、お互いに1枚以上チップを持っていたらバトル発生!
サイコロを1回ずつ振り出た目の大きいプレイヤーの勝利です。(同じ時は振り直します。)
勝ったプレイヤーは負けたプレイヤーからチップを1枚もらいます。複数のプレイヤーが同じマスにいた場合、チップを持つ全員でサイコロを振り、出た目が一番大きかったプレイヤーが他の負けたプレイヤーからチップをもらいます。



勝利
最も早く10枚のチップをGETしたプレイヤーの勝ちです。

11. 鬼時間脱出ゲーム

ケータ役と鬼役にわかれてマップ上を鬼ごっこ!

プレイ人数 2人
用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ3枚
●サイコロ1コ ●ゲームシート(マップ面)

●ゲームをスタートする前に...

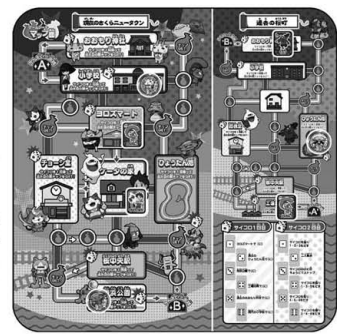
ジャンケンでケータ役と鬼役を決めます。ケータ役はオールマイティパイをコマにして「ケータの家」に置き、鬼役は赤鬼パイをコマにして「過去のおおもり神社」に置きます。ケータ役はサイコロを振ってマップ面の表「サイコロ1回目」を参照して、3カ所にチップを置きます。同じ場所が出たら振り直します。「サイコロ1回目」の表で残った3カ所にみちび鬼パイを置きます。

●ゲームをスタート!

ケータからサイコロを1回振り、チップを目指します。ケータはみちび鬼のいるマスは通れません。赤いルートは通行可能、矢印は無視します。チップの置かれたマスに止まるか通過するとチップをGETできます。鬼はケータのいるマスを目指します。

●勝利

ケータは3枚のチップを集めたら勝ち、鬼はケータのいるマスに止まるか通過すると勝ち。
チップのあるマスに鬼がいるなど、両方が勝利条件を達成する場合、ケータの勝ちになります。



12. パイで勝負!はさんでポイ!

相手のパイを自分のパイではさんでパネル面の上からプレイ盤の外へ出しちゃおう! 相手のパイを先に5コ出したプレイヤーの勝ち!

プレイ人数 2人
用意するもの ●プレイ盤 ●パイ(同色9コ×2)
●ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に...

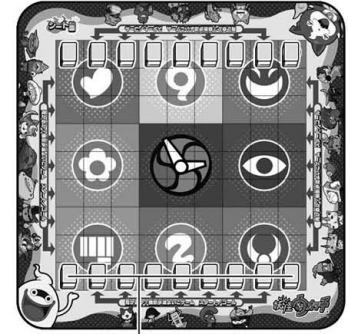
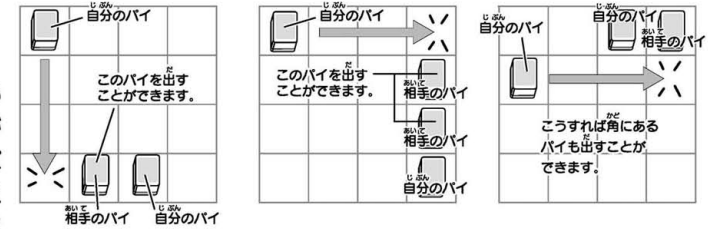
各プレイヤーは使う同色のパイを一種類決め、向かい合って座り、一番手前のヨコ1列にパイ9コを並べます。ジャンケンで勝ったプレイヤーから始めます。

●ゲームをスタート!

1回交代でパイを動かしていきます。
どのパイも一度でタテかヨコのどちらか1方向へ好きな分だけ動かすことができます。ただし自分のパイや相手のパイが途中にあるときは、それを飛び越えて進めることはできません。相手のパイを上下か左右ではさむと、はさんだパイをパネル面の上からプレイ盤の外へ出すことができます。(ナナメにはさんでも出すことはできません。)はさまれる方がタテかヨコにつなげて置かれている場合は、一度で同時に何コでも出すことができます。

●パイの出しかた

相手のパイが角にある場合はタテとヨコの2方向からはさんで出すことができます。
※相手のパイが上下か左右に並んだところに自分から入っていても、出されることはありません。



13. つないでならべてファイブマッチ!

先にタテ、ヨコ、ナナメ、どれかで5コー直線に並べたプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に...

各プレイヤーはどちらがパイのオモテ面を使うかウラ面を使うかを決めます。ジャンケンで勝った方のプレイヤーから始め、交互に行います。

●ゲームをスタート! ●1回目は隣接しないと置けません。 ●2回目からは自由に置けます。

最初に先攻のプレイヤーはパネル面のちょうど真ん中のマス目にパイを1コ置きます。後攻のプレイヤーも1回目だけは、先攻のプレイヤーが置いたパイにタテ・ヨコ・ナナメのどこかで接するようにパイを1コ置きます。2回目からは好きなところにパイを置いていきます。くり返し交互にパイを置いていきます。

●勝敗

先にタテ・ヨコ・ナナメのどれかで5コー直線にパイを並べたプレイヤーの勝ちです。5コー直線に並べる前にパイがなくなった場合は、引き分けです。



先攻プレイヤーがパイを中央に置いてゲームスタート

14. パイならべ頭脳バトル

プレイ人数 2人

用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●サイコロ1コ ●ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に...

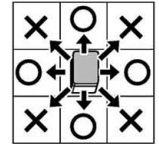
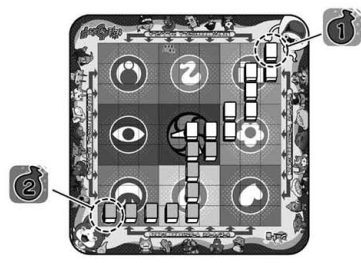
パイのオモテとウラどちらを使うか、ジャンケンで決めます。オモテのプレイヤーが先攻となります。

●ゲームをスタート!

オモテのプレイヤーは、パネル面の①から、ウラのプレイヤーは②からスタートします。自分の順番になったらサイコロを振り、出た目の数だけパイをタテ、ヨコ自由につなげて並べます。ナナメにつなげることはできません。自分ですらつなげたパイの途中から並べ始めることはできませんが、サイコロで出た目の数分を、必ずつなげて置かなくてはなりません。一度パイが置かれたマスにはパイを置くことはできません。これを交互に行います。

●勝敗

相手がサイコロで出た目の数のパイを置けなくなった時点で勝利です。



●ナナメにはつなげて並べられません。

15. メンバーサークル推理マッチ

出題プレイヤーが選んだ種族3コを推理して当てるゲーム!

用意するもの ●プレイ盤 ●得点チップ10点と100点 ●プリチー族、ゴーケツ族、フシギ族、ボカボカ族、ウスラカゲ族、ブキミー族、ニョロロン族、イサマシ族のパイすべて ●ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に...

ジャンケンで出題プレイヤー、回答プレイヤーを決めます。出題プレイヤーは8種族からそれぞれのパイを1コずつ用意します。8種族のパイから3コ選んでパネル面の出題パイ置き場に、回答プレイヤーに見えないように立てて置きます。残りのパイは回答プレイヤーが持ちます。

●ゲームをスタート!

はじめに回答プレイヤーは出題プレイヤーが選んだパイの種族と場所を予想します。予想した3コのパイを[図1]の回答エリアに出題プレイヤーにも見えるようにオモテにして置きます。次に回答プレイヤーは、自分のえらんだ3コのパイと回答プレイヤーが置いたパイを見比べます。この時、3コのパイが種族も場所も合っていた場合は、「正解!」と言って、回答プレイヤーに3コのパイを見せて、出題側と回答側が入れ替わります。正解していなかった場合は、出題プレイヤーがチップを使って回答プレイヤーにヒントを出します。

【ヒントの出し方(チップ使用)】

10点チップと100点チップを回答されたパイの横に置くことでヒントを出します。

10点チップと100点チップの置き方

- 場所も種族も合っている場合...合っている数の分だけ100点チップを回答プレイヤーが出したパイの横に置きます。
- 場所は違うが3コの中のどれかの種族がある場合...その数の分だけ10点チップを回答プレイヤーが出したパイの横に置きます。

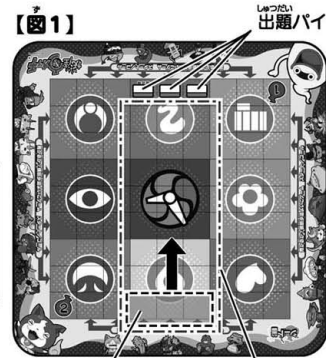
例 向かい合っているパイが同じかどうか見比べます。

上記を回答プレイヤーが正解するまで繰り返します。(回答回数は最大8回です。)



●勝敗

出題プレイヤーと回答プレイヤーを交代してそれぞれ行い、相手のプレイヤーより少ない回数で答えられたプレイヤーの勝ちです。回答回数8回までに両プレイヤーとも正解できなかった場合や、同じ回数で正解した場合は引き分けになります。



このエリアから回答していきます。

16. 青か?赤か?横断歩道よいこゲーム

反対側のエリアへコマパイを進めよう!カベを作って相手のジャマもできるぞ!
自分の番の時にパイを進めるか、それともカベを作るか、の選択が勝敗のカギ!

プレイ人数 2~4人

- プレイ盤 ●ゲームシート(パネル面)
- コマパイ(ジバニャン、キュウビ、オロチ、メラメライオン各1コ)
- ※コマとして使用します。
- パイ8コ(【コマパイ以外のパイ】×プレイ人数分)
- ※カベ用パイとして使用します。

●ゲームをスタートする前に...

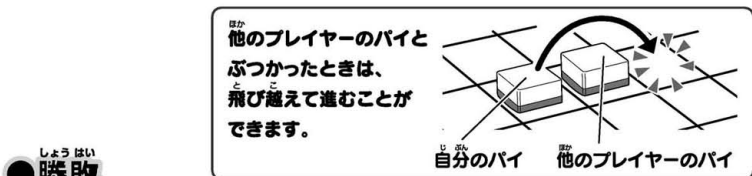
ジャンケンをして各プレイヤーが使うコマパイを、ジバニャン、キュウビ、オロチ、メラメライオンの中から決めます。自分のコマパイをパネル面の【図1】のそれぞれのスタートエリアの好きなマスにオモテにして置きます。
(2人プレイの場合はA、Bのエリアの好きなマスに置いてください。)
各プレイヤーそれぞれカベ用に8コのパイを手元に置いておきます。
ジャンケンをして勝ったプレイヤーから時計回りに行きます。

●ゲームをスタート!

自分と反対側のスタートエリアがゴールエリアになります。
【図2】参照。自分の番になったら下記の2つのいずれかの行動から1つ選択して行動します。
・自分のコマパイをタテ、ヨコどちらかに1マス進める。
・カベ用パイを使ってカベをパネル面の上に置き、他のプレイヤーのジャマをする。

【カベパイの置き方】

カベは一度にパイを2コ使って図のようにウラにして置いて作ります。(必ず2コまっすぐつなげて置かなくてははいけません。)
カベの置かれたマスはどのプレイヤーも通ることができなくなります。
カベは1人4回まで作ることができます。ただし、カベでコマパイを閉じ込めてしまうような場所には置けません。(それ以外であれば好きな場所に置くことができます。)



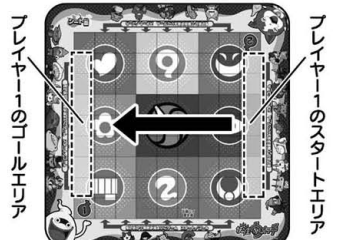
●勝敗

最初に反対側のゴールエリアにゴールしたプレイヤーの勝ちです。
反対側のゴールエリアであれば、どここのマスでも構いません。

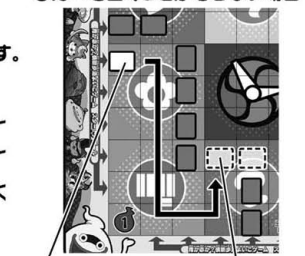
【図1】各プレイヤーのスタートエリア(4人プレイ時)
D...プレイヤー4のスタートエリア



【図2】ゴールエリアの位置(プレイヤー1の場合)



●カベを置くことができない場合



コマパイ コマパイを閉じ込めてしまうので、ココには置けません。

17. チップ争奪!陣取りゲーム

プレイ人数 2人

- プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ(10点、100点...各9枚)
- ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に...

全てのパイをウラ返しにしてプレイ盤の外に置きます。自分のチップを10点か、100点か決めます。ジャンケンで順番を決めます。パネル面は【図1】のように9コの陣地に分かれています。

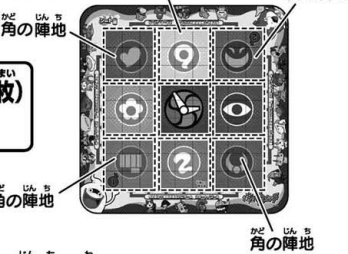
●ゲームをスタート!

自分の順番になったら、ウラ返しのパイから1コ選んでオモテにします。オモテにしたパイと同じ背景色の陣地に自分のチップを置きます。(赤鬼、オールマイティが出たら、パネル面中央の陣地に置きます。)
自分のチップが置かれた陣地は自分の陣地となります。ただし、角のエリアは先に2コ自分のチップを置いた方の陣地になります。既に他のプレイヤーの陣地になっている陣地と同じ背景色のパイを出してもその陣地を奪うことはできません。(オモテにしたパイはオモテのままプレイ盤の横に置いておきます。)
自分の陣地ではさんだエリアは、自分の陣地になります。
【図2】参照(相手のチップがあれば取り除き、自分のチップを置いて自分の陣地にします。ナナメも有効です。)
これを全ての陣地が誰かの陣地になるまで、順番に繰り返していきます。

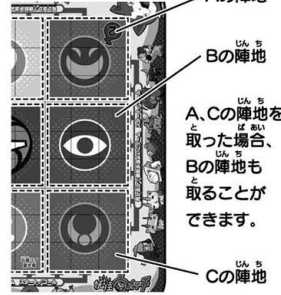
●勝敗

自分の陣地が多いプレイヤーの勝ちです。

【図1】 9コの陣地に分かれています。角の陣地



【図2】 Aの陣地 Bの陣地 A、Cの陣地を取った場合、Bの陣地も取ることができます。 Cの陣地



18. はさんで裏表ゲーム

相手のパイを自分のパイではさんでひっくり返す!
全てのマスにパイを置いたとき、自分のパイが多いプレイヤーの勝ち

プレイ人数 2人

- プレイ盤 ●パイ式 ●ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に...

右図のように、パイを置きます。先攻後攻をジャンケンで決めます。
先攻はウラ面を使います。残りのパイはプレイ盤の横に置いておき、自分の番になったら、そこから1コずつ取ってパネル面の上に置いていきます。

●ゲームをスタート!

先攻のプレイヤーは、相手のパイを自分のパイではさみこめる場所にパイを置きます。
はさみこんだ相手のパイを反転させ、自分の面と同じにします。ナナメも有効です。
※はさみこむ場所がない場所は、パスとなります。※両プレイヤーとも置けなくなった場合は、はさめなくても置くことができます。

●勝敗

マス目がうまった時点でゲーム終了。自分の面のパイが多いプレイヤーの勝ちです。



19. チップで指令! パイ山積みゲーム

めくったチップの指示に従ってパイをどんどん積み上げよう!
真ん中のスペースからはみ出したり、くずしてしまった
プレイヤーの負け!

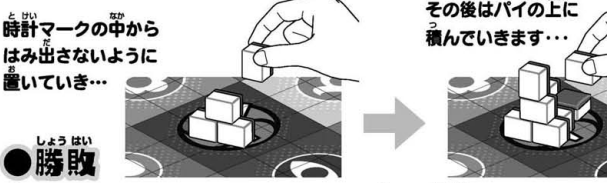
用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップ式 ●ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に...

パイを全てパネル面の横においておき、パネル面の真ん中は空けておきます。チップはウラ向きにしてパネル面の四隅に置きます。ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りに行います。

●ゲームをスタート!

自分の順番になったらチップを1枚引き、右の指令に従ってパイを1コずつ時計マークの中に置きます。はみ出さないように置いていき、時計マークの中に置けなくなったら今度は置いてあるパイの上に積んでいきます。パイは必ず片手だけを使って置くようにしてください。



積みむときにくずしてしまったプレイヤー、積みだ直後にくずれたプレイヤーの負けです。

20. 赤鬼めくりゲーム

ウラ返しに並んだパイの中から1コずつめくっていきます。順番にめくり続けて、赤鬼パイが出たらオモテになっているパイが自分の持ちパイとなります。パイを一番多く持っているプレイヤーの負け!

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式

●ゲームをスタートする前に...

全てのパイをウラ返しをよくかき混ぜ、プレイ盤上の端によせておき、真ん中を空けておきます。ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りに行います。

●ゲームをスタート!

自分の順番になったらどれか好きなパイを1コオモテにして真ん中に置きます。オモテにしたのが赤鬼以外なら次のプレイヤーに順番が回りますが、オモテにしたパイが赤鬼だった場合はプレイ盤上のオモテになっている全てのパイをもらわなくてははいけません。もらったら、次のプレイヤーから続けます。

●勝利

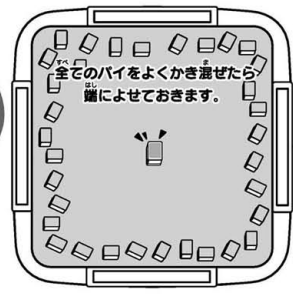
全てのパイがオモテになった時点でもっとも多くパイを持っているプレイヤーの負けです。



時計マークの中に順番にパイを置いていきます。

- プリチー族 自由な向きで1コ置く
- ボカボカ族 オモテ向きに1コ置く
- ウスラカゲ族 ウラ向きに1コ置く
- ニョロロン族 利き腕と反対の手で1コ置く
- ブキミー族 タテに1コ置く
- イサマシ族 自由な向きで2コ置く
- ゴーケツ族 自由な向きで3コ置く
- フシギ族 ヨコ向きに1コ置く

崩してしまったプレイヤーの負けです。



全てのパイをよくかき混ぜたら端によせておきます。

●赤鬼パイが出た場合

オモテになっている全てのパイをもらう。

※上記2つのパイの効果は、盤上に出したときのみ発動します。

●オールマイティパイが出た場合

もっているパイを全てオモテにしてプレイ盤に戻せる。

21. どこまで積めるか?パイタワーゲーム

サイコロを振って、出た数のパイを積みでいこう! 一番最後までパイのタワーをくずさずにいたプレイヤーの勝ち!

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●サイコロコ

●ゲームをスタートする前に...

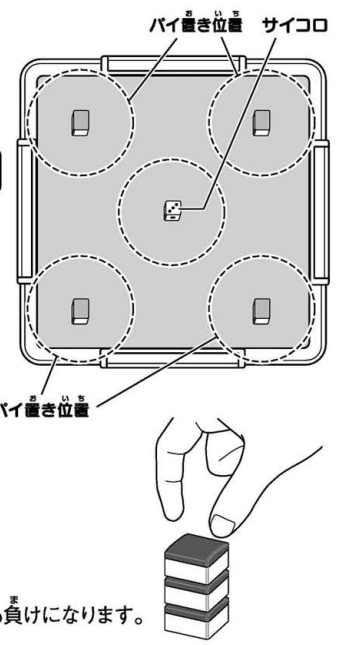
プレイ盤の真ん中にサイコロを1コ置きます。ジャンケンで順番を決め、時計回りに行います。

●ゲームをスタート!

ジャンケンで勝ったプレイヤーは真ん中のサイコロを1回振って出た数字の数だけパイを、プレイ盤の角に積みでいきます。時計回りで、次の人もサイコロを1回振ってパイを置いていきます。ふたたび順番が回ってきたら、自分の置いたパイの上に重ねます。

●勝利

最後までタワーを倒さずにいたプレイヤーの勝ちです。
※他のプレイヤーのくずれたパイにぶつかってくずしてしまった場合は、そのプレイヤーも負けになります。



22. 撃ち出せ! ひゃくれつ肉球ゲーム

自分のパイをはじいて相手のパイに当てよう! 相手のパイをプレイ盤の壁に当てたら勝ち! 最大3回戦で先に2勝したプレイヤーの勝ち!

用意するもの ●プレイ盤 ●ジバニャンパイ、ゴルニャンパイ各3コずつ ●その他のパイどれか7コ

●ゲームをスタートする前に...

ジバニャン側か、ゴルニャン側かをジャンケンで決めます。その他のパイ7コを盤の上にウラ返しで置きます。これは障害物になります。それぞれジバニャンとゴルニャンのパイを1コずつ、右図の角の位置にセットします。

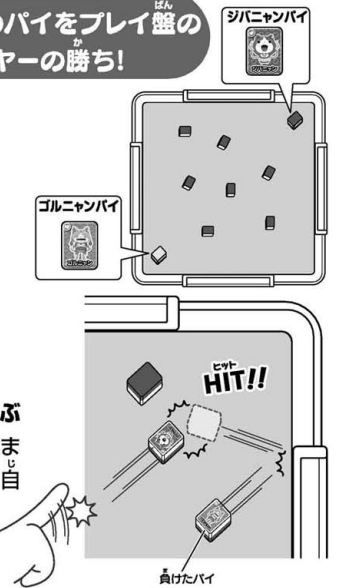
●ゲームをスタート!

ジバニャン側からスタートです。プレイヤーは自分のパイをはじいて相手のパイにぶつけます。ウラ返しで置かれたパイは障害物です。うまくよけて、相手のパイに当てましょう。(障害物のパイに当たっても何もありませんが、障害物のパイにぶつかって自分のパイが壁に当たったら負けになってしまいます。)交互に1回ずつはじいて、相手のパイをプレイ盤の壁にぶつけることができれば、1勝利です。相手のパイに当てても、壁にぶつければ「勝ち」になりません。

負けたパイはプレイ盤から取り除きます。1コ目のパイが負けたプレイヤーは2コ目のパイをプレイ盤の角にセットしてまた同じようにします。自分のパイをはじいた時に自分のパイが壁に当たってしまった場合も負けになってしまいます。

●勝利

最大で3回戦まで行い、先に2勝したプレイヤーの勝ちです。



23.みんなでわいわい!ピンゴマッチ

パイを4コずつ4列に並べて、ピンゴゲーム! 一番最初にタテ、ヨコ、ナナメいずれか一列そろったプレイヤーの勝ち!

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式

●ゲームをスタートする前に...

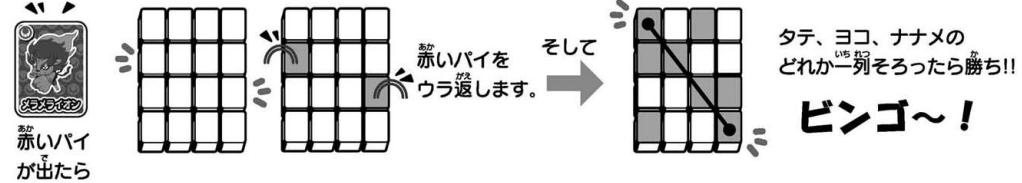
全てのパイをウラ返して混ぜ、各プレイヤーに16コずつ配り、残りは中央に集めます。各自に配られたパイはウラ返したまま4コずつ4列にして並べます。(図1参照)並べられた16コのパイは位置をかえないように全てオモテにします。ジャンケンで勝ったプレイヤーから時計回りでいきます。

●ゲームをスタート!

自分の順番になったら中央のパイの中から1つ選んでその場でオモテにします。(オモテにしたパイはそのまま置いておきます。)オモテにしたパイと同じ背景色をもってれば、ウラ返すことができます。オモテにしたプレイヤー以外のプレイヤーも、手持ちの中にそのパイと同じ背景色のパイを持っていれば全てウラ返すことができます。

●勝敗

一番最初にタテ、ヨコ、ナナメのいずれか一列をウラ返したプレイヤーの勝ちです。中央のパイが全てオモテになっても誰もそろわなかった場合は引き分けとなります。



24.妖怪チップぐらぐら相撲

5枚のチップを重ねて上にパイを置いてプレイ盤をトントン叩こう。相手のパイを落とせば勝ち!

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップー式

●ゲームをスタートする前に...

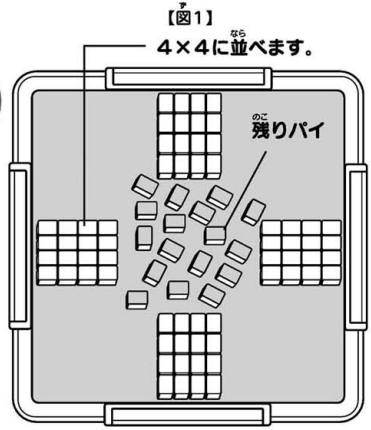
各プレイヤーはプレイ盤の上で、チップを5枚重ねて、その上に選んだパイを立たせます。

●ゲームをスタート!

プレイ盤の色々な所を指1本でトントンと叩こう。チップがくずれたり、パイが倒れたら負け。最後の一人になるまで続けよう。

●勝敗

制限時間は30秒! 一番最後までパイが残っていたプレイヤーの勝ち。(パイが倒れず決着がつかなかった場合は引き分け。2回戦目から重ねるチップの枚数を増やしてください。)



25.そろえて妖怪! 3ペアマッチ

チップで3組の妖怪をそろえよう!

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●得点チップー式

●ゲームをスタートする前に...

チップをウラ返してプレイ盤の上でよく混ぜます。チップを3枚引きパイ立てに立てます。

●ゲームをスタート!

ジャンケンをして勝った人から、時計回りで順番に盤上のチップを1枚ずつ引きます。引いた1枚と同じチップが手元に1枚あったらペアが完成。ペア2枚をオープンします。同じチップが1枚もなければ、引いたチップがオープンしていない手元のチップを1枚、盤の端にオモテ向きにして捨てます。プレイヤーは以上を順番に繰り返し、3ペアオープンを目指します。ただし、すでに自分の完成させたペアと同じチップでペアを作ることにはできません。また、2ペアオープンして最後の1枚となったプレイヤーは、他の人が捨てたチップで3ペア目を完成させることもできます。

●勝敗

最初に3つのペアを完成させ、オープンしたプレイヤーの勝ちです。

26.封印解放ゲーム

パネルを回って各種類のパイを集めよう。他のプレイヤーと同じパネルに入ったらバトルも可能! 8種族をそろえて封印解放だ!

プレイ人数 2~4人 用意するもの ●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップー式 ●サイコロ1コ ●ゲームシート(パネル面)

●ゲームをスタートする前に...

パネルの種族表示に合わせてパイを各種族に分けて置きます。赤鬼、オールマイティパイは使用しません。コマにするチップを選びます。他のプレイヤーと同じチップは選べません。

●ゲームをスタート!

チップを中央のパネルに置き、ジャンケンをして勝ったプレイヤーから時計回りでスタート。サイコロ1コを振り、出た目だけ時計回りでコマを進めます。最初は中央パネルから上下左右好きな方向へ出られます。(以後中央マスには入れません。)止まったマスにパイがあれば1コ手に入れます。もしくは、他のプレイヤーのコマがあればパイを取る代わりにバトルができます。複数プレイヤーがいる場合は、相手を選びます。バトルはサイコロ1コを振り出た目が高いプレイヤーの勝ちです。同じ場合は振り直します。勝ったプレイヤーは負けたプレイヤーの持つパイから好きなパイを1コ選び、もらいます。

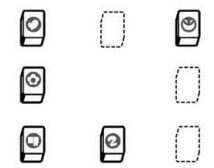
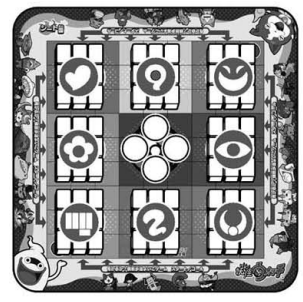
●勝敗

最初に8種族のパイを1つずつ集めたプレイヤーの勝ちです。

※取ったパイは盤の外側に置いてどのパイが集まっているか見やすくしよう。

チップ枚数表	
6枚	ノガッパ、バクロ婆、ツチノコ、ちからモチ、花子さん
5枚	コマさん、ネガティブーン、ワカメくん
4枚	ジバニャン、キュウビ、オロチ、プライド、メラメライオン、ドンヨリーヌ
3枚	ゴルニャン、プシニャン、じんめん犬、麒麟、ガブニャン、ワルニャン、一旦ゴメン、りゅーくん、ひも爺、みちび鬼

枚数の多いチップは、ペアを完成させやすいかも?



27. キュウビパズル

パネルに合わせてすばやくパイをそろえろ！

プレイ人数
1~4人

用意するもの
●プレイ盤 ●パイ式 ●キュウビチップ4枚
●ゲームシート(パネル面)



囲んだ場所を使います。

●ゲームをスタートする前に...

プレイヤーは赤鬼以外の各色のパイ1コずつ8コとオールマイティパイ1コを用意します。パイをウラ返しにして自分の前のパネルにパイを1マス1コずつの9コ並べます。キュウビのチップを各プレイヤー1枚ずつ受け取ります。

●ゲームをスタート!

スタートの合図で自分のパイを全てオモテにし、オールマイティパイを盤の外へ抜きます。パネルの枠内でパイを動かし、自分の見えているパネルと同じ並び方にパイを並べていきます。8つの種族がパネル通りに並んだら中央に抜いたオールマイティパイを入れて完成です。1回だけキュウビチップを使うことで選んだパイ2コの場所を入れ替えることができます。

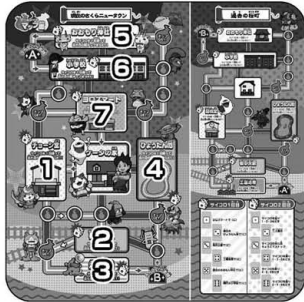
●勝敗

最も早くパズルを完成させたプレイヤーの勝ちです。

28. さくらニュータウン妖怪レース

プレイ人数
2~4人

用意するもの
●プレイ盤 ●得点チップー式
●ゲームシート(マップ面)



マップ上でチップをはじいて
チェックポイントを回り町内一周しよう!

●ゲームをスタートする前に...

コマにするチップを1枚選びます。他のプレイヤーと同じチップは選べません。

●ゲームをスタート!

ジャンケンをして順番を決めて、「ケータの家」にチップを置いてスタート。チップを指で1回はじき、チェックポイントを順番に回ります。回り方は妖怪ウォッチすざろくと同じです。チェックポイントは1.チョーシ室、2.桜中央駅、3.海浜公園、4.ひょうたん池、5.おもしろ神社、6.小学校、7.ヨロズマートで、ケータの家がゴールです。チェックポイントやマスに少しでもチップが乗っていればセーフです。どのマスにも乗っていない時はアウトで直前のチェックポイントにチップを戻します。他のプレイヤーのチップにはじき飛ばされてアウトになった場合もチェックポイントに戻します。チップが2つ以上のチェックポイントに乗った場合、順番通りならば乗ったチェックポイント全てチェックになります。順番を飛ばしたチェックポイントは無効です。

●勝敗

全てのチェックポイントを回り最初にケータの家に到着したプレイヤーの勝ちです。

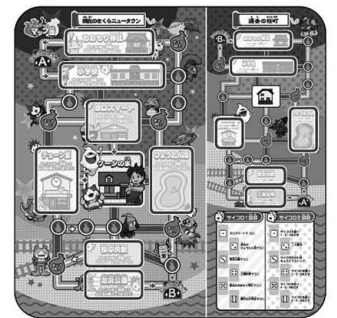


29. 妖怪スポットすざろく

町中に散らばる妖怪スポットをめぐり、指定された妖怪を見つけよう!

プレイ人数
2~4人

用意するもの
●プレイ盤 ●パイ式 ●サイコロ1コ
●ゲームシート(マップ面)



●ゲームをスタートする前に...

パイから13種類の妖怪を選び2コずつそろえます。13種のパイを1コずつ取りウラ向きでよく混ぜてマップのケータの家以外のイベントマスに1コずつ置きます。残った13コもウラ向きにしてよく混ぜ、各プレイヤーが1コずつ引きます。引いたパイの妖怪を探しにいけます。

●ゲームをスタート!

ジャンケンをして勝ったプレイヤーから時計回りでスタート。ケータの家に引いたパイを置きコマにします。サイコロを1コ振り出した目の数だけ進みます。矢印通りに進み、赤いルートは通れません。途中、イベントマスがあれば数が余っていても止まることができます。イベントマスに止まったら置いてあるパイを自分だけこっそり見ます。見たパイが自分のコマと同じ妖怪なら手元に置きます。違う妖怪ならそっと戻してどんな妖怪がいたか本当でもウソでも良いので1つ言います。

●勝敗

自分の妖怪を見つけて最初にケータの家に着いたプレイヤーの勝ちです。

30. 妖怪めくり合戦

パイをめくって他のプレイヤーの手持ちチップへ攻撃。最後までチップが残っていれば勝ち!

プレイ人数
2~4人

用意するもの
●プレイ盤 ●パイ式 ●得点チップー式

●ゲームをスタートする前に...

8種族のパイを1コずつ用意し、ウラ向きにしてよく混ぜ、プレイ盤の中央に置きます。チップをウラ向きにしてよく混ぜ、各プレイヤーに9枚ずつ配ります。各プレイヤーはプレイ盤上の手前にチップをオモテ向きに並べます。

●ゲームをスタート!

ジャンケンをして勝ったプレイヤーから時計回りでスタート。中央のパイから1枚引きオモテにします。他のプレイヤーは引いたパイと同じ種族のチップを持っていたら1枚プレイ盤の外側へ捨てます。同じ種族のチップを複数持っていたり1枚だけ捨てます。持っていない場合は何も捨てません。誰もチップを捨てなかった場合、パイを引いたプレイヤーが自分のチップを1枚選び捨てます。引いたパイはウラに戻してよく混ぜます。チップが無くなったプレイヤーは脱落します。

●勝敗

最後までチップが残ったプレイヤーの勝ちです。

